# Clase MessageBox.

Ir a la referencia de clases de .Net, buscar qué diferentes opciones de cuadros de diálogos puede soportar la clase, para ello tendremos que utilizar la enumeración de *MessageBoxButtons* para determinar qué botones va a pintar en la ventana. Generar un botón por cada uno de los tipos. El texto del botón indicará el tipo de *‘Message Box’* que se esté usando. Para conseguir eso tendremos que mirar en la documentación qué sobrecarga del constructor nos va a permitir inicializar el objeto.

Una vez creado, lo que habrá que controlar en la gestión de eventos de cada uno de los botones qué opción muestra el usuario. Se hará con un objecto MessageBox sencillo que muestre el texto: “El usuario ha escogido la opción XX”. Usar la referencia del lenguaje C# para ayudarse en la codificación de las sentencias if-else.

Deberá tenerse en cuenta:

* Hay que preocuparse de que sea un diseño del interfaz lo más ordenado posible y lo más cómodo a la vista posible.
* Todos los objetos deberán tener sus propiedades básicas rellenas, como por ejemplo el nombre del objeto.
* El objetivo de la práctica es empezar a codificar en lenguaje C#, manejar las referencias y entender las nociones básicas de WPF de eventos, y sus diferentes partes de código y qué hacen cada una de ellas.